CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
R&P ELECTRONIC MEDIA

Atlantis
de verloren legende
GEHEEL
NEDERLANDSTALIGE
SOFTWARE
CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
R&P ELECTRONIC MEDIA

Inhoud

Het leven op Atlantis 3

Het paleis 6

De koningin 8

Festivals 10

De rest van de wereld 12

Luchtschepen 14

Kristallen 16

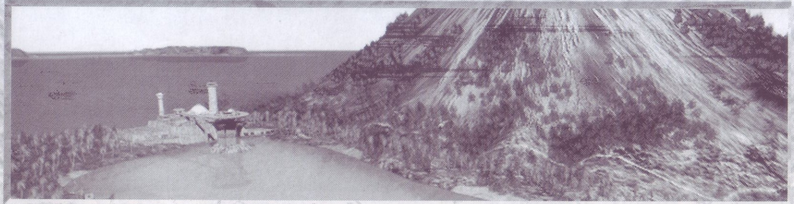
De Godsdiensten 20

Seth 24

Credits 26

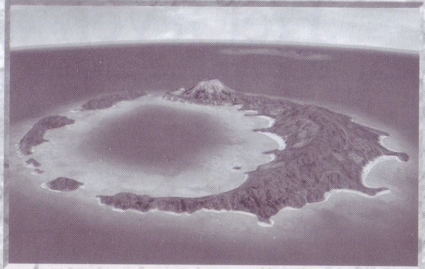
ATLANTIS, geheimen van een vergeten wereld. Een Nederlandstalig spel van CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT i.s.m. R&P ELECTRONIC MEDIA

Het leven op Atlantis

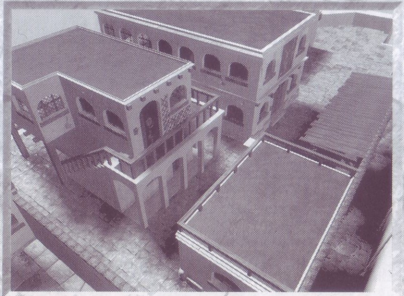


Het eiland Atlantis bevindt zich precies in het midden van de enorme Atlantische Oceaan. Het eiland heeft een zacht en warm klimaat. Een niet werkzame, maar nog niet uitgedoofde vulkaan steekt hoog boven één van de randen van het eiland uit. Het eiland is precies zoals de voorouders het wilden. De huidige bevolking van Atlantis weet echter niets over hun eigen geschiedenis. Ze weten ook niet hoelang het eiland al bestaat of wanneer de eerste Atlantheanen hier zijn komen wonen.

Het lijdt geen twijfel dat zij tot hetzelfde soort behoren als de andere mensen op Aarde. Maar toch zijn ze duidelijk verschillend en daar zijn ze zich ook terdege bewust van.

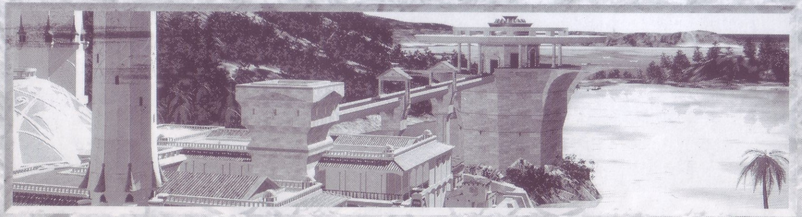


In de rest van de wereld zijn de mensen nogal primitief. Ze doen hun best om uit de prehistorie te komen. Talloze volkeren zwerven van oost naar west, van noord naar zuid, ze proberen anderen te overwinnen en worden vervolgens op hun beurt overwonnen. Een groot aantal van deze volken hebben zich gevestigd en georganiseerd in gemeenschappen, zelfs in Staten. Er ontstaan kleine stadjes, belastingen worden geheven en er wordt een juridisch systeem uitgewerkt. Maar het komt heel weinig voor dat deze Staten lang voortbestaan. De mensheid is nog te jong en te onrustig om zich te settelen.



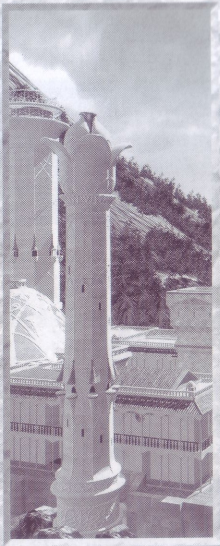
Maar op Atlantis is het anders. Het lijkt wel of het volk met zijn wetten, tradities en gewoonten, daar altijd al geweest is. Naast het Paleis is een stad gebouwd, nauwelijks groter dan een dorp. Niemand weet meer wanneer het laatste gebouw is verrezen, want de bewoners van Atlantis hebben besloten om alleen nog maar te bouwen als het echt niet anders kan. De bevolking is altijd stabiel geweest en behoudt liever de huizen waarin zij opgegroeid zijn. De meeste mensen leven vredig van landbouw en visserij, net zoals hun voorouders. Het leven kabbelt rustig voort op het ritme van de jaargetijden.

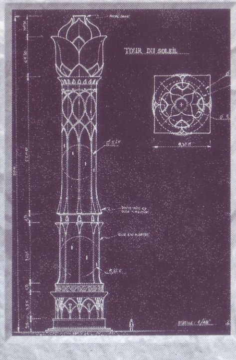
Het paleis



Het Paleis is werkelijk een juweeltje. Het is niet alleen het oudste gebouw op het eiland, maar het is ook verreweg het meest weelderige en luxueuze bouwwerk. Niemand weet wanneer dit lumineuze Paleis gebouwd is. De talloze vertrekken, de troonzaal, de bibliotheek en de fabelachtige schilderijenverzameling van de troonopvolgers zijn al sinds mensenheugenis aanwezig. Hetzelfde kan gezegd worden over de Maan- en Zonnetoren, die iets kleiner zijn, en over de grote aanlegplaats waar de luchtschepen liggen.

Atlantis is onveranderlijk. Men zegt dat er ten tijde van onze grootouders verborgen ruimtes in het Paleis aangebracht zijn. Maar dat is vast en zeker alleen maar een gerucht. Waarom zou het volk van Atlantis de behoefte hebben gehad om geheime kamers of gangen aan te leggen? In het Paleis heerst slechts vrede en harmonie. Er heerst geen atmosfeer van intriges die vijandigheden en geheimen zouden kunnen rechtvaardigen.
Aan het Paleis grenst een klein stadje, waar de bedienden en hovelingen wonen.





De koningin

Atlantis is altijd geregeerd door een Koningin. Alhoewel de gelijkheid van de sekse op het eiland zegeviert, zijn het de vrouwen die doorgaans de beslissingen nemen. De huidige koningin heet Rhea. Zij zit al dertien jaar op de troon, bijgestaan door prins Consul. Zij hebben beiden hun eigen vertrekken in het Paleis. De Koningin wordt omringd door haar lijfwachten. Dit zijn de mannen en vrouwen die voor enige jaren in het Paleis wonen eer zij terugkeren naar hun traditionele bezigheden bij hun families. Gedurende hun diensttijd reizen zij met Hare Majesteit de Koningin en houden haar gezelschap. Wat prins Consul betreft, hij heeft de leiding over de Paleiswacht en de enkele soldaten die op het eiland te vinden zijn. Deze soldaten hebben alleen een erefunctie, want gewapende conflicten hebben de Atlantheanen, voor zover zij zich kunnen herinneren, nog nooit te maken gehad.

Eigenlijk hebben de Koningin en haar echtgenoot nauwelijks verplichtingen. Atlantis vereist weinig of geen bestuur. Het volk is volmaakt tevreden met de manier waarop zij altijd geleefd heeft: in wederzijdse harmonie. Er zijn bijna geen dieven en als er al eens onenigheid ontstaat blijft het bij woorden die men al snel vergeet. Alle burgers van Atlantis werken. Ze hebben een huis, kleding en er is voedsel aanwezig, kortom ze hebben een goed bestaan en genieten volop.

Feesten

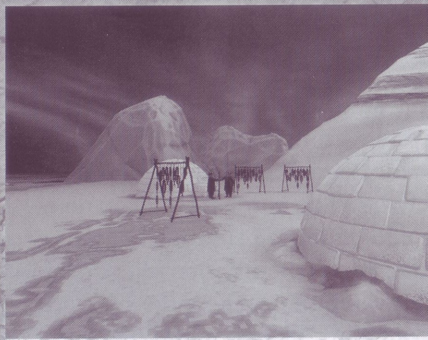
De belangrijkste jaarlijkse gebeurtenissen op Atlantis zijn de feesten van de Maan en de Zon. Het Maanfeest is groots en omvangrijk en vindt twee keer per jaar plaats, het Zonnefeest daarentegen is minder omvangrijk en vindt één keer per jaar plaats. Maar er zijn nog andere belangrijke gelegenheden om te vieren, zelfs al vinden die minder vaak plaats: de kroning van een nieuwe Koningin en natuurlijk, de beproeving. Tijdens de beproeving wordt de positie van prins Consul ter discussie gesteld. Deze beproeving vindt ééns in de zeven jaar plaats. Tijdens de zomer van het jaar van de beproeving, ten tijde van het Zonnefeest worden er tevens grote spelen georganiseerd waarin mannen en vrouwen deelnemen aan een groot aantal atletiekwedstrijden.

Een jonge man die gewijde kampioen bij herenspelen is, moet prins Consul uitdagen. Als prins Consul wint mag hij nog zeven jaar aanblijven. Maar als hij verliest, wordt de winnaar de nieuwe Consul. Zijn overwinning is dan reden voor algemene festiviteiten op Atlantis, want men denkt dat de komst van een nieuwe prins een nieuw bewijs is van welvarendheid en geluk voor het hele volk. Maar aan het einde van het zevende jaar zal hij opnieuw de beproeving moeten ondergaan.

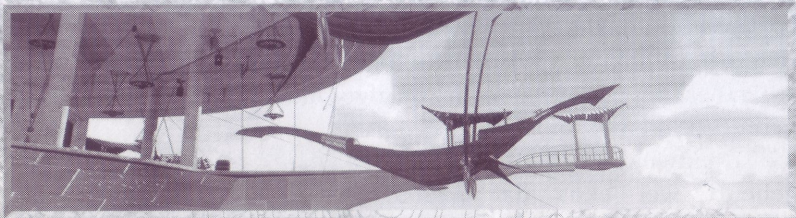
De rest van de wereld

Welke redenen de voorouders ook gehad mogen hebben Atlantis als vaderland te kiezen, de ervaring leert dat dit goede redenen geweest moeten zijn want het eiland heeft ervoor gezorgd dat haar bewoners zich van de andere mensen konden afzonderen. De Atlantheanen hebben geen enkel contact met de rest van de wereld en willen dit ook vermijden, ze zien liever dat de andere volkeren niets weten van het bestaan en de beschaving van Atlantis. Zodoende kunnen andere volkeren ook niet jaloers zijn op de betrekkelijk hoog ontwikkelde kennis van de Atlantheanen, noch op hun architectuur, hun kristalenergie of op hun luchtschepen. Elk contact met een ander volk zou alleen maar een verstoring van het evenwicht veroorzaken en een kunstmatige versnelling van de vooruitgang van dit volk betekenen. Daardoor vinden de Atlantheanen het onverantwoordelijk om bij te dragen aan de ontwikkeling van de rest van de mensheid. Ze zijn er dan ook van overtuigd dat er absoluut geen reden is om contact te leggen met andere volkeren.

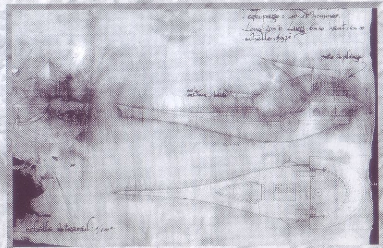
Eigenlijk zijn de Atlantheanen een gezegend volk want zij beschikken over kennis die ze dankzij de kristallen verkregen hebben. Deze zegen zou ook een vloek kunnen zijn want ondanks dat de Atlantheanen er zelf voor kiezen afgezonderd te leven worden ze door deze kennis er ook toe gedwongen. Het gebeurt wel eens dat vreemdelingen in de gemeenschap van Atlantis opgenomen worden, maar dan gaat het om een enkeling die nooit naar zijn of haar volk zal terugkeren. Wat zij op Atlantis geleerd hebben mag nooit uitlekken. Maar gezien de onbetwistbare voordelen en de hoge levensstandaard op het eiland kun je een scheiding van je eigen gemeenschap nauwelijks als een wrede straf beschouwen. Deze nieuwkomers passen zich snel aan, trouwen en krijgen kinderen die volwaardige Atlantheanen zijn.



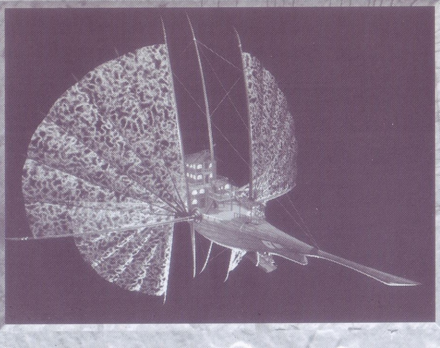
Luchtschepen



Vanuit de lucht observeren de Atlantheanen regelmatig de rest van de wereld, zonder de rest van de wereld alert te maken op hun bestaan. De luchtschepen die op het eiland gemaakt worden zouden ongetwijfeld de bezoekers die op de oevers zouden stranden zeer verbazen. Je kunt deze sierlijke houten schepen, als Atlantheaan, 24 uur per dag aan de hemel zien vliegen. Hun belangrijkste taak is het vervoeren van onderzoekers die van alles vastleggen, zoals de bewegingen van alle volkeren op de planeet, de grootsheid en het verval van de steden en de Staten, de oorlogen en de rampen die de mensheid te vuur en te zwaard verwoesten en de langzaam maar zekere vooruitgang naar wat men een beschaving zou kunnen noemen. De luchtschepen hebben verschillende afmetingen. De meesten zijn ontworpen om een piloot en enkele passagiers te vervoeren, terwijl in andere luchtschepen wel tientallen mensen vervoerd kunnen worden.

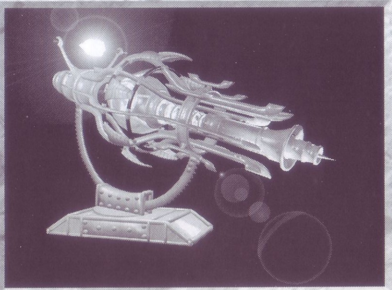


Sommige luchtschepen zijn zo klein dat er alleen maar plaats is voor de piloot. Deze worden gebruikt om boodschappen te vervoeren. Het grootste luchtschip is het weelderige koninklijke schip. Het is een waarlijk vliegend Paleis, waarin maar liefst ruimte is voor 100 mensen. Haar taak is de jaarlijkse vlucht van de Koningin rond het eiland te verzorgen.



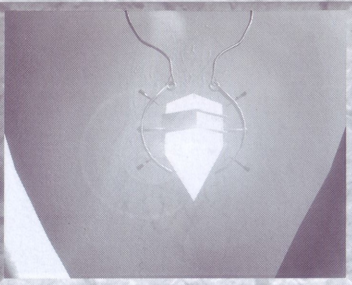
Kristallen

De luchtschepen worden bestuurd door Atlantheanen die geleerd hebben de energie van het kristal te gebruiken. Een geheim dat alleen zij kennen. Niemand weet waar deze waardevolle kristallen vandaan komen, noch of er ergens anders ter wereld verborgen reserves van bestaan. Op Atlantis zijn de kristallen klein of groot, maar hun aantal is beperkt en vermindert van generatie tot generatie. Deze kristallen zijn eigendom van families of van de Koningin en worden met de grootste zorg en eerbied overgedragen van de ene generatie op de andere. De grootste kristallen bevinden zich op de luchtschepen: zij geven het schip de energie waardoor het in de lucht kan blijven en zich tevens kan verplaatsen. De luchtschepen worden zelden vervangen, behalve in de uitzonderlijke gevallen van ongelukken. Dan wordt alleen, indien mogelijk, het kristal dat zich aan boord bevindt teruggehaald zodat het opnieuw gebruikt kan worden.

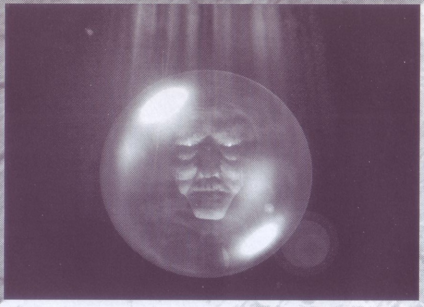


De kristallen kunnen niet nagemaakt worden. De piloten dragen de kleinste kristallen bij zich. Met deze kleine kristallen hebben ze geleerd energie te bundelen waarmee ze de kristallen aan boord van hun luchtschip kunnen activeren.

De kinderen van families die zulke kristallen bezitten kiezen vaak het beroep van piloot, mits ze het vermogen hebben om zich te concentreren want de opleiding van een piloot is een lang en moeilijk proces. Een kristal is ongetwijfeld het meest zeldzame en meest waardevolle ter wereld dus als je er één cadeau geeft weet je zeker dat de ontvanger het heel erg zal waarderen.

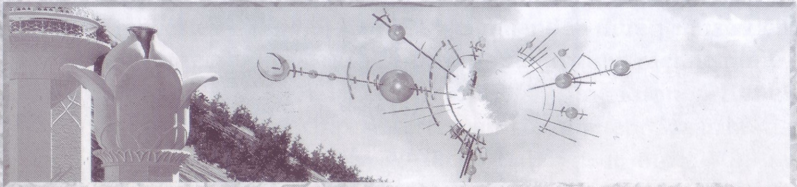


Zelfs voor de beste leerlingen kan het wel maanden duren eer ze zich kunnen concentreren en hun geest één kunnen maken met de minerale structuur van hun kristal. Door deze éénwording kunnen zij het grote kristal op een luchtschip activeren en controleren. Maar het is niet voldoende dat je het schip de lucht in krijgt; je moet ook de bestemming kennen en leren navigeren. En dat is ongetwijfeld het moeilijkste aspect in de pilotenopleiding en het duurt soms een aantal jaren voordat de leerlingen dit volledig beheersen. Geen enkele piloot mag vliegen zolang hij niet geslaagd is voor de theorie-examens en de specifieke navigatie-examens. De kristallen zijn veel te zeldzaam om het risico te lopen ze door gebrek aan ervaring of onbekwaamheid te verliezen! De piloten leren navigeren in de ruimte en nemen het hele netwerk van plaatsen in hun geheugen op.



Elk van deze navigatiepunten wordt gesymboliseerd door een bepaald beeld. Iedere leerlingpiloot moet zich duizenden beelden herinneren. Elk beeld geeft de plaats van een navigatiepunt én de omliggende gebieden in het netwerk weer. De meeste piloten onthouden slechts een minuscuul gedeelte van de navigatiepunten die ze hebben moeten leren in de loop van hun opleiding. Het merendeel van deze beelden lijken zich geleidelijk uit hun geheugen te wissen. En toch, als men aan een piloot een beeld laat zien dat hij of zij in zijn geheugen heeft opgeslagen, zelfs al is dat al lang geleden, dan hoeft de piloot zich alleen maar op zijn kristal te concentreren en zijn luchtschip zal zich bij het navigatiepunt voegen dat dit beeld vertegenwoordigt. Het lijkt wel alsof tijdens de opleiding niet alleen de piloten, maar ook hun kristallen het hele netwerk in het geheugen prenten.

De Godsdiensten

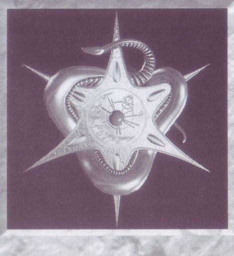


Het volk van Atlantis aanbidt twee goden, Ammu en Sa'at. Ammu is de godin van de Maan. Haar verering, die een belangrijke rol speelt, wordt vormgegeven door haar priesteressen. Het is een godsdienst van vrede en verdraagzaamheid. Ammu is de liefhebbende moeder van haar volk en geeft hun alles wat zij nodig hebben. De priesteressen (er bestaan geen priesters in de verering van Ammu), leven op Atlantis en in een aantal geheime gemeenschappen verdeeld over de hele wereld. De priesteressen hebben een eigen vliegschool en een persoonlijke vloot luchtschepen.

Net als de Koningin van Atlantis heeft de godin Ammu ook een Consul, genaamd Sa'at. Sa'at is haar zoon. Het verhaal doet de ronde dat Sa'at, toen hij net een jonge man was geworden, op een dag alleen op jacht ging zonder tegen zijn moeder te zeggen waar hij heen ging. Tijdens deze jacht kwam hij een zeemonster tegen. Een enorm gevaarte met een grenzeloze kracht. Ervan overtuigd dat hij het beest kon temmen zat Sa'at al gauw gevangen in de krachtige tentakels van dit monster. Hij was ongetwijfeld omgekomen als Ammu hem niet was gaan zoeken. Zij slaagde erin het monster te overwinnen en stuurde het terug naar zijn hol, ver onder de kosmische oceaan.

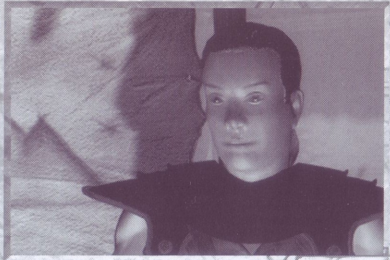
Seth

Seth is de held van een legende die vaak verteld wordt door de inwoners van Atlantis. Hij is nog maar net volwassen als zijn vader door een plotselinge ziekte overlijdt. Van zijn moeder weet hij maar heel weinig. Toen hij nog heel jong was, werd zij tijdens een noodlanding vermoord door een stam barbaren.



Na de dood van zijn vader besluit Seth om zich bij de Erewacht aan te sluiten. Deze beslissing zal hem de kans geven nieuwe vrienden te maken, met de Koningin te reizen en alle onderwerpen te bestuderen die hem interesseren. Hij zal twee of drie jaar bij hen blijven voordat hij terugkeert naar huis. Waarschijnlijk om visser te worden net als zijn vader en grootvader. Of..... hij moet besluiten om zich bij de Paleiswacht, onder bevel van prins Consul, aan te sluiten. Maar niets is minder zeker, want de familie van Seth heeft volgens de traditie nooit een speciale voorliefde gehad voor militaire beroepen.

Aan het begin van ons verhaal arriveert Seth met een luchtschip bij het Paleis om aan zijn nieuwe leven te beginnen. Vandaag zal hij Koningin Rhéa niet ontmoeten omdat Hare Majesteit op reis is in het noorden van het eiland, omringd door het merendeel van haar lijfwachten.



Waarschuwingen

Eerst lezen voordat uzelf of uw kind een videospel gaat gebruiken

Sommige mensen kunnen extra vatbaar zijn of worden voor epileptische aanvallen of flauwvallen bij het zien van knipperende lichten of door andere elementen in onze dagelijkse omgeving. Aanvallen kunnen zich voordoen bij het kijken naar televisiebeelden of bij het spelen van bepaalde videospelletjes. Deze fenomenen kunnen zelfs voorkomen wanneer de persoon nooit eerder enige symptomen heeft gekend van aanvallen. Indien u of een familielid al eerder enige, zelfs in lichte vorm, symptomen heeft gekend gerelateerd aan epilepsie (aanvallen of geheugenverlies) adviseren wij eerst uw huisarts te raadplegen voordat u een spel gaat spelen.
Wij adviseren ouders om hun kinderen in de gaten te houden wanneer zij een videospelletje spelen. Indien u of een familielid van u enige van de navolgende symptomen heeft gekend: duizeligheid, wazig kijken, oog of spierverkramping, flauwvallen, ongecontroleerde bewegingen of stuiptrekkingen, verzoeken wij u vriendelijk direct te stoppen met spelen en eerst uw huisarts te raadplegen. VOORZORGSMAATREGELEN DIE IN IEDER GEVAL GENOMEN MOETEN WORDEN VOOR HET SPELEN VAN EEN VIDEOSPEL: Ga nooit te dicht op uw scherm of televisie. Het liefst zo ver als het snoer van uw toetsenbord toestaat. Kleinbeeld monitoren of televisies genieten de voorkeur. Vermijd spelen als u moe bent of te weinig hebt geslapen. Zorg ervoor dat u in een goed verlichte kamer speelt......

Credits

Leiding	Remi HERBULOT
Project managers	Régis CARLIER,
	Danièle HERBULOT
	Robert de Wit (NL versie)
Screenplay	Johan ROBSON
Designer	Thomas BOULARD
Grafisch	Laurent FISHER
	Jean FRECHINA
	David Le CORVEC
	Cyrille THOMAS
	Olivier TRAIN
	Sohor TY
	José Manuel GARCIA ESTAN
	Christian FARCY
	Daniel TECQUERT
	François HOMMET
	Sébastien BERTIN
	Alexandre LEDENT
	Nicolas BONVALET
	Laurent BAUDET
	Henri GONZALEZ
	Jean LAMOUREUX
	Franck LETIEC
	Thierry ROGER
	Hubert SZYMCZAK
	Emmanuel VASSE
	Frédéric VICO

Leiding programmering	Eric SAFAR
Omni3D & compressietab	Pascal URRO
Programmeur OMNIsync	Sameh CHAFIK
Programmeur Macintosh	Christophe LE BOUIL
	Frédéric SARLIN
Programmeur Saturn	Michel SALVADO
	Alain LE GUIREC
Programmeurs	Jacques GERARD
	Philippe AUBESSARD
	Olivier CARADO
Programmeurs 3D	Benoit HOZJAN
	Olivier NEMOZ
	Hubert NGUYEN
Programmeur motion capture	Philippe LAMOU-REUX
Muziek en geluid	Stéphane PICQ
	& Pierre ESTEVE
Geluidseffecten	Jean Marc DELON &
	Jean Batiste MERLAND
Digitalisatie	Giovanni MAZZA
	Shooting Star
	Jaap Rijff (Meta Sound)
Producenten	Remi HERBULOT
	Jean Martial LEFRANC
	Philippe ULRICH
	Peter de Wit (NL versie)
Stemmen NL versie	Bas Westerweel
	Lucie de Lange
	Wilbert Gieske
	Alfred van den Heuvel
	Kas van Iersel
	Rob van de Meeberg
	Frits Lambrechts
	Corry van der Linden
	Tim Gunther
	Marjolein Algera
	Tuffie Vos
	Olaf Wijnants
	Jon van Eerd
Regie geluid NL versie	Olaf Wijnants
	Maria Lindes
	Hans Hulshof
Handleiding NL versie	Karin de Wit
	Lilian Hogenstijn
Opname studio's	STUDIO STAKATO
	STUDIO 1
	SCOTT PRODUCTION
	SHOOTING STAR

Leiding tests	META SOUND
	Jean Luc HADI
	Dominique ROUX
	Robert de Wit
	(NL versie)
Commerciële leiding	Peter de Wit
Assistenten	Tuyen NGUYEN
	Christine BOHEC
Verpakking	Eliane FIOLET,
	Color Creation,
	Enschede

MEDEWERKERS

Pat PIERRANGELI, Karen STRASMAN, Vivienne VERNES, Daniel BREMONT, Dominique CHAGNAUD, Christine DELAROCHE, Anne DELEUZE, Pierre-Alain, DE GARRIGUES, Pascal GERMAIN, Olivier KOROL, Patrick LAPLACE, Mariannick MAHE, Mathieu RIVOLIER, Bernard WORINGER, Sabine KREFT, Andrea KOCH, Sabine MÜLLER, Martin PLODERER, Hansjörg SCHNASS, Florian SCHNEIDER, Joachim SEITZ, Peter SEMMLER, Christian STONNER, Doris STREIBL, Peter WOLLASCH

© 1997 Cryo Interactive Entertainment.
Alle rechten voorbehouden.
© 1997 R&P Electronic Media (NL versie).
Alle rechten voorbehouden.